Burn In Hell

●地獄で燃えろ// ●by Daniel Dee Snider

★この曲のポイント

■Guitar

スロー・テンポのヘヴィなリフで始まり、Ⓘでテンポ・アップする。どちらでも重厚感のあるよく伸びる音が用いられているが、アップ・テンポの部分で雰囲気がガラッと変わるのがポイントだ。

■Bass

ベースは完全にギターとユニゾンで、ギターをフォローする形のプレイとなっている。

■Drums

ギター、ベースが大きくリズムをとっているので、ドラムスによるテンポ・キープがバンド・アンサンブルのポイントといえるだろう。

❶(Gt.)：ここでは、かなり深くディストーションがかけられている。スロー・テンポの大きなノリのメロディ弾き部分なので、特に8分の3連などでは音符の長さに気をつけよう。またチョーキングの音程にも注意すること。

❷(Gt.)：ベースとのユニゾンの動きだ。スローなテンポだけに、タイミングには気を配りたい。

❸(Dr.)：スネアとバスドラが通常のビートのときとは異なる位置に来ているため、どうしてもプレイがギクシャクしがちだ。くり返し練習して自然に叩けるよう練習しておこう。

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
E
F#m
8va
cho, cho, cho, cho, +p.
A
E G Em F#m G
Wel-come to the a - ban-doned land
Come on in - child take my hand
Here there's no

❹(Dr.)：ヴォーカルをキッカケにテンポ・アップして[B]がスタートする。そのため、この休符の部分には特に注意を払わなくてはならないだろう。

❺(Gt.)：ギターはここからテンポ・アップしていくことになる。ヴォーカルのつくり出したテンポをよく聴いてプレイに入ること。

❻(Dr.)：バスドラのタイミングに気をつけたいところ。

❼(Dr.)：これは、アップ・テンポのロック・ナンバーでよく使われる2小節パターンだ。この機会にキチッとマスターしておきたい。

C
Em
D
A
Vo.
Well
I've
played
with
fire
but
I
don't
want
to
It's
up
to
you
what
you
do
will
de-
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
get
my
self
burned
-cide
your
own
fate
To
thine

❽(Gt.)：突っ込んだりモタったりしやすいので注意したい。ピッキング・ハーモニクスなどを用いて、より攻撃的にプレイしてみても面白いだろう。

❾(Ba.)：この曲では、ベースはほとんどギターとユニゾンなので安心だ、と思っていると、こんな面倒なユニゾン・リフも出てくる。開放弦を上手く利用し、スムーズなフレージングを心がけたい。

❿(Dr.)：ギター、ベースとのユニゾンだ。少しでもリズムがずれるとかなり目立つので、充分注意してプレイしよう。

E
1.
Em
C
Em
B
Em
Hell
Oh
Burn
In
Hell
F♯
B
2.
F
Em
Hell
Hear no evil don't you
Hell
Speak no evil don't you
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.

⓫(Gt.)：1弦と2弦を同時にチョーキングする、いわゆるダブル・チョーキングを行っている。どちらの音程が狂ってもおかしな響きになってしまうため充分な練習が必要だ。

⑫(Gt.)：このように同じフレーズをくり返しプレイする場合は、ウラとオモテが逆になったり、小節の枠外に出てしまったりということのないように。

⑬(Gt.)：これも2弦と3弦のダブル・チョーキングによるプレイだ。不用弦はしっかりとミュートし、ワイルドに弾こう。

A
Gt.III
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
cho. cho.
Arm.
cho.
p.
H (4times Repeat)
Hear No evil
Hell
Speak No evil
8va

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
C
Em
B
F♯
1.2.3.
4.
don't you See no evil don't you Lay no evil down on
don't you Think no evil don't you Play with evil cause I'm
me
free
You're gon-na Burn In
cause I'm free
You're gon-na Burn In

I
Em
C
B
F♯
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Hell
Hear no evil don't you See no evil Oh Burn don't you In
Hell
Speak no evil don't you Think no evil Oh Burn don't you In
Hell
Hell
Lay no evil down on me
Hell
Play with evil cause I'm free
You're gon-na Burn In
You're gon-na Burn In
Repeat & Fade Out

Don't Let Me Down

●ドント・レット・ミー・ダウン　●by Daniel Dee Snider

★この曲のポイント

■Guitar

このアルバムの中で一番の大作といえるであろうナンバー。アップ・テンポで、ツイン・ギターのハモりのリフがストレートな感じを出している。ウタいかたやノリなど、ピッタリ合わせたプレイを心がけよう。

■Bass

全音符や２分音符など、音を長く伸ばしているところが多いので、しっかりカウントしながら弾こう。また途中で弱冠ハネ気味のビートに変わるが、それも見逃がさないよう気をつけること。

■Drums

他のパートは音を伸ばすフレーズが多く、ドラムスだけがリズムを刻んでいることがしばしばだ。そのため、ドラムスだけでも充分ビートを出せるようにしたい。

❶(Gt.)：ここは、譜面では１段にまとめてあるが、実際はツイン・ギターでのプレイだ。この３度のハーモニーがこの曲の基本となるリフなので、ギター２本の音量のバランス、音色、チューニングやノリなどに充分注意したい。

❷(Ba.)：これが基本となるリズム・パターンだ。テンポの速いナンバーのため、８分音符がモタったりハネたりしないように。すべてテヌート気味に弾いてしまってよいだろう。

❸(Dr.)：バスドラは８分で譜まれているが、これはおそらくツーバスによるものだと思われる。バスドラひとつでチャレンジする場合、８分できちんとキープし続けることは相当困難だといえる。

❶(Dr.)：ここはドラムスだけがリズムを打ち出している部分。リズム・キープをしっかり行うことはもちろん、ドライブ感を出すことも忘れてはならない。

Vo.
dream
-lieve
give
enough
Are you
Don't tell me you'll
un til
Do I have to
all
lose it
you
die too
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Em
that you seem
cause I'll have to leave
let me live
to show you my stuff
1.
to 1.

2.
𝄋2.
B
Em
F♯
D
Vo.
Don't Let Me
Down
Don't Let Me
Gt.-I
Gt.-III
Gt.-II
Ba.
Dr.
to ⊕2
G
Em
1.
2.
Em
Down
Don't Let Me
D.S.1. al Coda1.

1. Coda
Em
C
C
Em
D
Em
D
Em
D
Vo.
Well I give you my best
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
C
D
C
B
Em
F♯
G
C
so why don't you un - der - stand
I'm

❺(Ba.)：アタマの ♩𝄾♪は、ドラムスとピッタリ合わせること。特に𝄾には気をつけよう。

❻(Gt.)：オルタネイト・ピッキングで3声の8分弾きを行う。ベースの4分のノリに合わせるように。なお音色は、深い歪みのかかったものだ。

❼(Ba.)：ドラムスのフィルのあとで、心もちハネ気味のプレイとなるが、意識的にハネさせる必要はないようだ。

❽(Dr.)：ここは全編、リズムがハネ気味になっているが、これについても❼のベースと同様のことがいえるだろう。

Vo.
D
Gt.-I
cho.
Gt.-II
Ba.
Dr.
Em
C
p.
vib.
8va

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Em D Em D Em D C
D C B Em F♯ G C Em D Em
8va
p. cho.
cho.

D
Em
D
C
D
Vo.
cho.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
E
Em
D
Em
Head held high
If that dis - ap - points you
well

Em
D
Vo.
heart in hand
what can I say
I
flesh and
don't want you
Gt.-I
Gt.-II
5 6 7
Ba.
Dr.
Em
blood
to hurt
I
make a man
just want to play
1 2 3

1.
2.
F
D
Em
F#
G
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Gt.-III
Ba.
Dr.
Don't Let Me Down
Don't Let Me Down
Don't Let Me
Repeat & Fade Out

Horror-Terria (The Beginning)

●恐怖の館　●by Daniel Dee Snider

★この曲のポイント………… A)Captain Howdy/キャプテン・ハーディ

■Guitar

ノリのゆったりしたヘヴィなナンバー。こういった曲では1拍の長さが重要になってくるので、音符をよく見て記譜されているとおりの長さまで充分音を伸ばしたい。音色としてはディストーション・サウンドだが、なめらかなものであり、また冒頭の効果音やレコーディング時のエフェクト処理によって曲を盛り上げている。

■Bass

プレイはあくまでもシンプルなものだが、ヘヴィさを出すように。

■Drums

特に難しいところはないようだ。ヘヴィなノリを出すことさえ心がけておけば、特に問題はないだろう。

B) Street Justice/ストリート・ジャスティス

■Guitar

「キャプテン・ハーディ」がスローで重厚な曲調であるのに比べ、こちらはより攻撃的なものになっている。またアドリブだが、これはペンタトニックを中心としたフレージングである。

■Bass

フィルインも少なく、ほぼルートのみを淡々と弾く、といったプレイだ。フィルインは、コード・トーンの中の音を用いて、自分なりに弾いてみてもよいだろう。

■Drums

この曲のキメ手はバスドラだ。細かく踏んでいるところが多いので、譜面をよく見てひとつも逃がさないように。なおハイハットの開き具合いにも気をつけること。

A) Captain Howdy ■キャプテン・ハーディ

❶(Ba.)：力一杯弾いて、うなるような音を出したいところだ。

❷(Dr.)：トップ・シンバルは、リズム・キープとしてではなくオカズのひとつとして使われているので、パターン全体のリズムにクセがつかないように注意すること。

❸(Gt.)：ここではディストーションを用いているようだが、4小節分きれいに伸びる音を選びたい。

❹(Gt.)：右手の腹でミュートを行いながら、心もち抑え気味にプレイしよう。

❺(Dr.)：１拍１拍を目一杯伸ばすような気持ちで。

❻(Gt.)：空ピックのリズムに特に気を配り、これでノリを出そう。

❼(Ba.)：8分休符ではしっかり休み、8分音符のほうはテヌート気味にプレイしたい。

Em
D
A
A
G G♯
Vo.
from Cap-tain How-dy
Gt.-I
cho.
p.
h.
g.
8va
Gt.-II
Ba.
Dr.

❻(Gt.)：ハンマリングやプリングは用いずに、すべての音をピッキングして弾いている。一見かなり難しそうではあるが、規則的なフレーズなので、はじめのひとかたまりを指に覚え込ませ、あとはフレットと弦を移動させていく、といった感覚で弾いてみるとよいだろう。

Vo.
From Cap-tain How - dy
Stay away
From Cap-tain How - dy
Stay away
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
g.
cho.
p. p.
Gt.-III
From Cap-tain How - dy
Stay away
From Cap-tain How - dy
Stay away
cho.
Fade Out

B) Street Justice ■ストリート・ジャスティス

❾(Gt.)：単音ではミュートし、和音ではノン・ミュートとなっている。キチッと弾きわけたい。

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
A
B♭
Gm
in the broad day - light
So un - ex-pect - ed
lame the knife
a child's scream
sliced through the air

⑩(Gt.)：⑨での注意点に加え、ここでは弾き放しのタイミングにも気をつけなければならない。シンバルとジャストのため、少しでもずれると格好がつかないのだ。

⑪(Ba.)：ギター、ドラムスともに2小節パターンのくり返しだが、ベースだけは1小節フレーズだ。これはテンポ・キープの要となるものなので、充分注意してプレイしたい。

⑫(Dr.)：バスドラの動きがかなり細かくなっている。特に2小節3・4拍目のパターンには気をつけること。

A
C
Gm
Vo.
The man's de - scrip - tion
The man was caught and
The mob as sem - bled
Gt.-I
Mute
Mute
Gt.-II
Ba.
D.S. time tacet
Dr.
D.S. time tacet
2×
A
did lit - tle good
brought be - fore a judge
smoke filled the air
B♭
A lo - cal stran - ger
Who had just return - ed
And marched in an - ger

A
A
Gm
from the neigh - bor - hood
from a three drink lunch
to do what's fair
Those little kids
His law - yer yer scream-ed
To bring to jus - tice
ooh
you
A
B♭
he left be - hind
must set him free
this soul - less thing
With their man - gl - ed lives
And off he went
And show the oth - ers
on a
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.

⑬(Ba.)：3拍を基本とした2小節フレーズ。前のめりになりがちなので要注意だ。また2小節3・4拍目は重たいノリで。

⑭(Dr.)：手で叩くスネアとシンバルは3拍フレーズの2小節パターン、足で踏むバスドラは1拍ずつという部分だ。どうしても手でのプレイが突っ込みやすいため、手と足のインディペンデンスを心がけてプレイしたい。

Chorus
A
B♭
A
B♭
Gm
A
B♭
A
B♭
A
B♭
Vo.
show Call for Street Jus-tice
cry
Don't let him go
How many have to die
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
E
Gm
A
8va
cho.
p.
Mute

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
B♭
A
Gm
cho.
p.
g.
h.
p.cho.
cho. p.

F
Coda
Gm
A
B♭
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
P. cho.
p.
Mute
D.S.
Justice
Tell me what you'd do Call for Street Jus-tice

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
B♭
A
B♭
A
B♭
Pray this is n't true Call for Street Jus-tice
cho.
Why should par - ents cry Call for Street Jus-tice

A
B♭
A
B♭
Call
for
Street
Jus-tice
Vo.
How
many
have
to
die
Gt.-I
cho.
Gt.-II
Ba.
Dr.
When slime
es
capes
the
law
We'll even
up
Fade Out

I Wanna Rock

●アイ・ウォナ・ロック　●by Daniel Dee Snider

★この曲のポイント

■Guitar

この曲の特徴は、何といってもクライ・ベイビーを用いてのギター・ソロだろう。特にペダルの踏みかたには注目してもらいたい。

■Bass

比較的ベースの役割りが重要となるナンバーだ。図の ♪♬ のリズムでのプレイには他のパートのフォローがないので、しっかりと16分を出すように注意しよう。なお指でプレイする場合は、♪♬ を中中人か人人中の順にするとよいだろう。

■Drums

一部16分音符で叩いているところもあるが、ノリはあくまでも大きくとった8ビートである、ということを念頭に置いてプレイしたい。

❶(Ba.)：アタマの4分休符と各小節の ♪♬ は、他のパートと息を合わせて。

❷(Dr.)：バスドラの ♪♬ は他のパートとのユニゾンになるが、リズムの中心はドラムスであるということを忘れないでもらいたい。

D
E
C
A
rock
G
D
E
G
A
Rock
G
Vo.
I want to rock
I Wan-na Rock
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
B
to
A
A(onD)
A(onG)
Turn it down you say
But all I got to say to you is time and time again I say
There's a feel - in' that
I get from nothing else and there ain't nothin' in the world that makes me

❸(Gt.)：ここは、4拍分音を伸ばしたあとピタッと音を切ること。

❹(Gt.)：譜面は8分音符と8分休符で記してあるが、実際は4分音符よりも少し短めに切る感じで弾いてほしい。

❺(Ba.)：8分休符、16分休符はしっかりカウントして休もう。概して休符が長くなりがち（音のほうがスタッカート気味になりがち）なので注意したい。1・2小節3拍目の16分音符は、他のパートの音の間にくい込むような感じに。

❻(Ba.)：4分休符をしっかり感じ、他のパートとピッタリタイミングを合わせること。

❼(Dr.)：リズムにクセがついてしまわないよう、あくまでタイトに叩こう。

❸(Gt.)：ここでは特に、クライ・ベイビーのペダルのニュアンスをよく聴きとってもらいたい。

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
F
I Wan-na Rock
I Wan-na Rock
I want to rock
Rock
rock

❾(Dr.)：ラストに向けて盛り上がりを見せるパターン。バスドラがモタらないように注意することだ。

S.M.F.

●S.M.F. ●by Daniel Dee Snider

★この曲のポイント

■Guitar

イントロには$\frac{6}{4}$拍子が、また曲中にも$\frac{6}{4}$拍子が交えてあり、構成の凝ったものとなっている。またアドリブの速弾きが聴かせどころだといえるだろう。

■Bass

この曲のベース・パートは、バッキング・ギターとのユニゾン部分が多い。シンコペーションがかなり多用されているため、重めのノリでプレイするように。

■Drums

特に難しいリズム・パターンはなく、またフィルもシンプルなものだ。思い切って叩いてみよう。

❶(Gt.)：曲中のテンポを頭に入れて$\frac{4}{4}$拍子をカウントしよう。なお[A]の4小節前からの、%E音での8分弾きはミュートを行いながら。

❷(Ba.)：この曲の基本となるパターン。これは2小節フレーズになっており、1小節目では1拍目のみ4分音符になっているので注意したい。また2小節3・4拍目は、安定感のある重いビートで。

❸(Dr.)：タム、バスドラ、スネアでリズムを作り出している。シンプルなパターンではあるが、4拍目のタムがカッコイイので注目。またバスドラは確実に1拍ずつ、決して走ったりしないよう気をつけること。

❹(Ba.)：１拍半フレーズ部分だ。こういったシンコペーションのパターンは一見簡単そうだが、ジャスト・ビートで刻んでいくのは思いのほか難しい。心して取り組もう。

❺(Dr.)：ギター、ベースとユニゾンのシンコペーションだが、バスドラだけは１拍ずつ踏んでいる。このバスドラのリズム・キープがしっかりしていれば、全体のシンコペーションが走ったりモタったりすることはないだろう。

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
G F# D G F# Em G D D
You're an S M F
You're an S M F
You're an
G F# Em G F#
S M F
1.
2.
All right all right
C
A G A G A G

❻(Gt.)：6連符でのライト・ハンド奏法だ。まずゆっくりしたテンポでひとつずつ確実に把握し、次第にテンポ・アップしていくとよい。

❼(Gt.)：かなり速いパッセージだが，１音１音を大切に弾くことを忘れてはならない。

D
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
A
G
F♯
Em
D
are be proud You're an S M F
You're an S M
F
You're an S M F
You're an S M F

Stay Hungry

●ステイ・ハングリー ●by Daniel Dee Snider

★この曲のポイント

■Guitar

いかにもアルバムのオープニングにふさわしいアップ・テンポのナンバー。構成はシンプルなものだが、要所要所にアーミングやフィードバッグを用いて変化をつけている。なおギター・ソロでの2本のかけ合いは、あらかじめ考えられたもののようだ。

■Bass

ベースの基本的なフレーズはひとつで、あとはコードのルート音を2分音符または全音符のみでプレイするという、非常にシンプルなものだ。まずはリズムにのることだろう。

■Drums

勢いが何よりも大切なドラミングだ。シンバルの使いかたが工夫されており面白い。

❶(Ba.)：ドラムスとユニゾンという感じのリフなので、リズムをとるのは楽だろう。1弦と3弦もしくは4弦を使うこともちろん考えられるが、開放弦を用いてとなり合った弦を弾くほうがプレイしやすいはずだ。

❷(Dr.)：2小節2拍目ウラのみトップ・シンバルを使っている。なかなかニクイところ。

❸(Gt.)：Gt.-IとGt.-IIでアーミングのタイミングをしっかり合わせること。

❹(Dr.)：ここからは完全にハイハットのみだ。走りやすいところなので注意しよう。

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Am
A
G(onA)
Are you feel - ing the fire
hunt - er and the hunt - ed
fire is fad - ed
Are you ready to ex - plode
Keep your tar - get in your sight
And you can't feel it no more
Are you
Don't be
If you're

Am G F G Am
Vo.
run - away a heat with - out a home
start to slide nev - er show you're weak
sym - pa - thy There's none to be had
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
G F G Am
Oth - ers can laugh and play I'll
Don't feel you've got to hide Re -
Open your eyes and see There's

G(onA)
Am
Vo.
gry Don't ex - plode Stay Hun - gry with de -
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
G(onA)
F
E
C
G
D.S. time BIS
to
st - re Stay Hun - gry You - 're a -
Stay for

❺(Gt.)：Gt.-ⅠとGt.-Ⅱで2小節ずつのかけ合いになっている。特にGt.-Ⅰのフレーズは、ハンマリングやプリングを多用したものだ。アップ・テンポのナンバーなので2小節間にキチッと入るように気をつけ

F
G
Am
G
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
p.
h.+p.
g.
8va

F
E
C
G
Am
Vo.
If
your
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
D.S
Coda
Am
long

The Beast

●ビースト ●by Daniel Dee Snider

★この曲のポイント

■Guitar

イントロのギターに象徴される重厚なナンバーだ。ヘヴィな音作りを心がけてプレイしたい。またソロ部分では、ライト・ハンド奏法も用いられているため細かいところにも注意しよう。

■Bass

ミディアム・テンポのノリの重い曲だ。ピックで弾く場合には音質がブライトになるので、重低音を持ち上げ気味にしてやるとよいだろう。

■Drums

バスドラは16分で踏んでいる。こういった場合どうしても音量が小さくなりがちなので、なるべく大きな音が出せるまで練習したい。

❶(Gt.)：ゆったりしたノリでプレイしたいところ。またヴィブラートのニュアンスにも注意すること。

❷(Ba.)：Aのオクターヴ・フレーズ。各小節２拍目のグリス・ダウンでは、充分音を伸ばしたい。

❸(Ba.)：8分でクってから ♫♬ のパターンに入る。この ♫♬ は、ピックを使うのであればダウン・ダウン・アップ、指で弾くのであれば人人中（または中中人）の順で。

❹(Gt.)：右手の腹でミュートを行いながら弾こう。ベース、ドラムスとのノリの一致も忘れずに。

❺(Dr.)：バスドラとスネアのみのパターンだ。右手でハイハットなどを刻んでいないと、どうしてもリズムがバラつきやすくなるので注意したい。

❻(Gt.)：効果音的に用いられているフレーズのため、ハッキリした音よりも、むしろ輪郭のぼやけたような音のほうが好ましい。ディレイやリバーブなどを用いるとよいようだ。

❼(Dr.)：1小節目はバスドラとスネアのコンビネーション、2小節目は他のパートとユニゾンになっている。1小節目のバスドラでは、8分休符をしっかり休んで突っ込まないこと。また2小節目のスネアは、フラム打ちを交えたマーチング・パターンだ。

❽(Dr.)：ここからは、ツーバスのセットでなければおそらくプレイは不可能だろう。用意できないときは、B 1小節目のパターンで代用してもよい。

❾(Gt.)：チョーキング後のライト・ハンドの場合、チョーキング自体の音程に充分気をつけてプレイすること。

Coda
F
Am
Vo.
Beast
It's the na-ture of the Beast
It's the na-ture of The
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
B
C B G Am
It's the na-ture of the Beast

The Price

●プライス　●by Daniel Dee Snider

★この曲のポイント

■Guitar

このアルバム中唯一のバラード・ナンバー。イントロではソロ、バッキングともディストーション・サウンドで始まり、Aからはヴォーカルが入ってくるためか、コーラスのかかったノーマルに近い音色でのプレイ（アルペジオ弾き）となる。そしてBで再びディストーション・サウンドでのプレイに戻る。各々のイントネーションに注意し、確認しながら弾くこと。

■Bass

16ビートを感じさせるラインが出てくるが、テンポは遅いのでそれほどプレイしづらいものではないだろう。

■Drums

パターン自体はシンプルなものでも、フィルインはドラマチックなものが多くなっている。思い切り派手に叩いてほしい。

❶(Gt.)：ここは大きなノリのメロディ弾きだが、1音1音を大切に弾こう。なおアタマのチョーキングは、音程に注意しキチッと1音半上げきるようにしたい。

❷(Dr.)：シンプルなパターンだが、バスドラをカー杯踏むよう心がけてほしい。

❸(Ba.)：2拍目の16分音符部分のG音とA音は、ハンマリングでつないでもよいだろう。ただしいずれにしても粒のそろった音で弾くこと。

❹(Ba.)：1小節3拍目アタマの16分音符の切り具合いがポイント。また2小節2拍目の16分休符にも注意しよう。

❺(Gt.)：Dmコードの3拍目に出てくる½でのプリングは、小指で行っているもののようだ。

❻(Dr.)：いかにもトゥイステッド・シスターらしいフィル。派手にキメたい。

❼(Ba.)：❺と同様、4拍目でプリングを用いてもよいだろう。

❽(Gt.)：ここは心もちミュート気味に。また１拍に６つの音をピタッと収めるよう気をつけること。

❾(Gt.)：大きなノリのメロディ弾きだ。スラーやヴィブラートのニュアンスを大事にしながら、またチョーキングの音程にも気を配ってプレイしよう。

We're Not Gonna Take It

●ウイア・ノット・ゴナ・テイク・イット ●by Daniel Dee Snider

★この曲のポイント

■Guitar

軽快な８分の刻みは、曲調によくマッチしたもの。ギター２本のディストーションの深さは多少異なっているが、この曲ではやや浅めの音色のもののほうが前面に出ているようだ。

■Bass

基本的には♫♫を弾き続けるというオーソドックスなプレイではあるが、音使いが特徴的だといえるだろう。

■Drums

イントロのパターンがバツグンにカッコイイ。これはぜひビシッとキメてもらいたい。また[A]以降も、シンプルながらパワフルなドラミングになっている。

❶(Dr.)：２小節４拍目のウラはRLRの手順で。３連がピタッとリズムにはまるまで練習しよう。

A
Vo.
We're Not Gon - na Take It
No
We ain't gonna take it
Oh We're Not Gon - na Take
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
It any - more
E
D♯
C♯
B
E
D♯
C♯
B

❷(Dr.)：実にシンプルなパターンだが、逆に奥が深いので気を抜かないこと。

❸(Ba.)：E/B/E/A−というコード進行で、Eコード以外のところではルート以外の音も用いたリフとなっている。単調さを避けるにはよい方法だといえるだろう。

❹(Ba.)：❸と同じコード進行だが、こちらは2小節パターンのリフでのプレイだ。

❺(Gt.)：ロックン・ロールなどによく見られるスタイル。8分のクイを大切にして、メリハリをつけること。

❻(Dr.)：ハイハットやトップ・シンバルなどによるテンポ・キープがないので、走ったりモタったりしないように注意しよう。

Vo.
C♯
B
E
E
F
oh oh oh oh oh We're right yeah We're free yeah We'll
Gt.-I
Mute
Gt.-II
Mute
Ba.
Dr.
F♯
B
F
to 𝄌 2.
E
B
fight yeah You'll see yeah oh oh We're Not Gon - na Take It No

E
A
B
1.
Vo.
We ain't gonna take—it
Oh We're Not Gon - na Take — It any - more
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
2.
D♯
C♯
G
Don't wait
Arm.

❼〔Gt.〕：Gt.-IIはGt.-Iに対して3度上でのハモリになっている。これは大きなノリでのメロディ弾きだ。タイミングを大切にし、アーミングも絶妙にキメたい。

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
E
B
E
D♯
C♯
B
Coda
H
N.C.
We're Not Gon - na Take
D.S.2.
al Coda2.
It
No We
ain't gonna take
it
Oh
We're Not Gon - na Take
It
any - more

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
B
E
B
E
We're Not Gon - na Take — It
No —— We ain't gonna take
A
E
B
E
B
— it
Oh We're Not Gon - na Take — It
any - more
Repeat & Fade Out